Terang: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Menerangi Negeri e-ISSN: 2655-5948
Vol. 4, No. 1, Desember 2021 P-ISSN: 2655-5956
DOI: https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1449 Hal. 83 - 90

Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi *Wordwall* Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring

Syahrizal Dwi Putra[1]; Diah Aryani[2]; Hani Dewi Ariessanti[3]

[1,2,3] Universitas Esa Unggul
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer
[1] syahrizal.dwi@esaunggul.ac.id
[2] diah.aryani@esaunggul.ac.id
[3] hani.dewi@esaunggul.ac.id

ABSTRACT

Gamification applications for online learning are something that needs to be socialized at this time, especially during the pandemic to improve the learning process. SDIT Insan Rabbani / Integrated Islamic School (SIT) Insan Rabbani is an Islamic educational institution that is oriented towards character building for its students. To improve the online learning process in this pandemic era, the school wants to use the concept of gamification in the online learning process. Besides that, teachers also want ways to build school learning content that can increase student engagement for online learning, especially during the current pandemic. So the abdimas team provided a solution by offering counseling on the use of gamification using a wordwall. Wordwall was chosen so that teachers can easily understand the concept of gamification and create various quiz/evaluation templates that are owned by wordwall. The expected target is for teachers to understand concepts and use gamification to increase student involvement in the online learning process.

Keywords*: gamification, online learning, wordwall*

ABSTRAK

Aplikasi gamifikasi untuk pembelajaran daring adalah suatu hal yang perlu disosialisasikan saat ini terutama di masa pandemi untuk meningkatkan proses pembelajaran. SDIT Insan Rabbani / Sekolah Islam Terpadu (SIT) Insan Rabbani merupakan lembaga pendidikan Islam yang berorientasi pada pembentukan karakter bagi peserta didiknya. Untuk meningkatkan proses pembelajaran daring di era pandemi ini, pihak sekolah menginginkan pemanfaatan dari konsep gamifikasi ke dalam proses pembelajaran daring. Disamping itu guru menginginkan pula cara membangun konten pembelajaran sekolah yang dapat meningkatkan keterlibatan murid untuk pembelajaran daring khususnya di masa pandemi saat ini. Maka tim abdimas memberikan solusi dengan menawarkan penyuluhan tentang pemanfaatan gamifikasi dengan menggunakan wordwall. Wordwall dipilih agar guru dapat dengan mudah memahami konsep gamifikasi dan membuat berbagai template quiz/evaluasi yang dimiliki oleh wordwall. Target yang diharapkan adalah agar guru dapat memahami konsep dan memanfaatkan gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran daring.

Kata kunci*: gamifikasi, pembelajaran daring, wordwall*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi membutuhkan adaptasi dari setiap elemen dan efisiensi serta efektivitas kerja yang dapat ditingkatkan. Dengan pandemi COVID-19, persyaratan ini dipaksa untuk dipercepat lebih cepat. Di bidang pendidikan juga proses pembelajaran dalam bentuk pembelajaran jarak jauh harus menyesuaikan dengan kebutuhan tersebut dan mengembangkan produk media yang inovatif dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik agar dapat belajar secara efektif dan menyenangkan [1].

Digitalisasi global membutuhkan perubahan di semua bidang kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Tren modern mengarah pada pengenalan berbagai teknologi inovatif ke dalam proses pendidikan, termasuk diantaranya *gamification* (gamifikasi). Dalam konteks umum digitalisasi pendidikan, seorang calon guru harus memiliki keterampilan digital tertentu yang mendasari literasi digital untuk aktivitas profesionalnya [2]. Kemajuan ICT telah mengakibatkan perkembangan pesat industri *game* dimana guru kreatif merancang proses pembelajaran dan memanfaatkan berbagai macam gamifikasi. Gamifikasi adalah metode pengajaran yang menggunakan elemen permainan dengan tujuan memotivasi siswa untuk terlibat langsung dalam permainan dan pembelajaran pada saat yang bersamaan sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan [3].Jadi gamifikasi dalam pembelajaran dan pendidikan merupakan aktivitas untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran dan pendidikan dengan menerapkan mekanisme permainan / *game*.

WordWall adalah aplikasi gamifikasi digital berbasis web yang menyediakan berbagai permainan dan kuis yang dapat digunakan pendidik untuk memberikan peringkat materi. Aplikasi ini dikembangkan oleh *Visual Education Ltd*, sebuah perusahaan Inggris. Aplikasi ini cocok untuk para pendidik yang ingin membuat metode penilaian pembelajaran. Hal yang paling menarik dari *WordWall* adalah bahwa *game* dapat dimainkan secara *offline* melalui alat cetak yang disediakan. *Wordwall* juga mendukung berbagi game di berbagai *platform* media sosial dan kode yang di*embed* [4]. Peningkatan yang signifikan dalam nilai kosakata siswa setelah menggunakan *WordWall* sebagai materi tambahan mempelajari kosakata. Ukuran efek yang ditunjukkan juga lebih besar mengenai efeknya di perilaku. Studi ini memberikan wawasan penting sebagai panduan bagi guru bahasa Inggris sekolah dasar dalam mengintegrasikan gamifikasi sebagai sarana pembelajaran untuk pembelajaran bahasa Inggris, khususnya dalam mengembangkan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa [5].

Kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) tidak menghambat guru untuk dapat menguasai berbagai macam teknologi dan berinovasi dengan memasukkan unsur permainan/*game* kedalam pembelajaran. Terdapat pengaruh aplikasi *WordWall* terhadap motivasi belajar siswa SD pada matapelajaran IPA. Siswa perlu dibiasakan belajar aktif dan tepat waktu dalam mengerjakan tugas dimasa pandemi ini. Ini adalah salah satu strategi guru yang dapat diterapkan agar anak termotivasi dalam belajar, sehingga tepat waktu untuk mengerjakan tugas dengan menggunakan aplikasi *WordWall* [6].

Permasalahan yang ada saat ini adalah keterbatasan sumber daya manusia atau pengajar yang memahami gamifikasi dan cara membuatnya di SDIT Insan Rabbani, sehingga menjadikan proses pembelajaran daring yang terjadi terasa monoton dan kurang komunikatif. Bagi siswa, tentu akan sangat sulit menggunakan beberapa aplikasi untuk mengikuti pembelajaran daring selama pandemi. Oleh karena itu, perlu diadakan penyuluhan dan bimbingan teknis kepada guru agar dapat memahami proses yang ada pada gamifikasi sehingga dapat diterapkan di SDIT Insan Rabbani.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berbentuk pelatihan dan penyuluhan mengenai pemanfaatan gamifikasi sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran daring dengan metode penyampaian yang praktis melalui transfer ilmu dengan membuatkan video tutorial dan diskusi daring melalui *video conference*.

Adapun tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan yaitu memahami beberapa karakteristik gamifikasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan proses belajar dan mengajar secara daring.
2. Perencanaan yaitu mempersiapkan materi atau modul pelatihan beserta video tutorial yang akan digunakan saat berinteraksi dengan gamifikasi.
3. Pelaksanaan yaitu melakukan pembuatan gamifikasi yang dipilih dalam proses belajar dan mengajar secara daring dengan memanfaatkan video tutorial yang telah disediakan dan juga bimbingan teknis dan tanya jawab melalui *video conference* (*zoom*)
4. Evaluasi Pelatihan dilakukan dengan menyebarkan kuisioner kepada peserta pelatihan untuk mendapatkan umpan balik dari pelatihan yang sudah dilaksanakan.
5. Praktek Mandiri yaitu aktifitas dari masing-masing guru untuk mengerjakan contoh pemanfaatan gamifikasi dengan menggunakan aplikasi WordWall untuk matapelajaran yang diampunya serta memberikan bimbingan dan konsultasi dimana selama kegiatan pelatihan dan praktek mandiri secara daring melalui group *whatsapp*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum pelaksanaan kepada masyarakat, tim abdimas melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah. Pada pembicaraan tersebut, kepala sekolah meminta untuk memberikan pelatihan yang berhubungan dengan gamifikasi bagi guru yang ada di SDIT Insan Rabbani untuk menunjang pembelajaran daring yang saat ini sedang berlangsung. Dari hasil diskusi tersebut, kami memutuskan bentuk kegiatan abdimas dengan penyuluhan dan pelatihan daring yang langsung dapat di lakukan olah guru agar dapat memahami gamifikasi.

Materi pelatihan yang disepakati dan sesuai dengan kebutuhan dari guru SDIT Insan Rabbani yaitu pengenalan dan penggunaan gamifikasi dengan *wordwall*. Selain itu point penting lainnya dari observasi tersebut adalah penentuan waktu dan tempat pelatihan. Karena masih dalam situasi pandemi COVID-19, maka kami mengusulkan agar pelatihan dapat di lakukan melalui *video conference* (*Zoom*).

3.1. Saat Pelatihan

Kegiatan ini berlangsung pada saat terjadi pandemi COVID-19, sehingga pelaksanaan dilakukan dengan cara daring melalui *video conference* (*zoom*). Sebelum dilaksanakan pelatihan, tim menginformasikan undangan kepada Kepala Sekolah SDIT Insan Rabbani untuk disampaikan kepada para guru. Dan pada saat kegiatan para guru melakukan pendaftaran daring sesuai link yang diberikan termasuk juga link zoom untuk kegiatan pelatihan. Berikut URLnya, Meeting ID: 872 7527 9026 dan Password: dqT7K6: https://us02web.zoom.us/j/87275279026?pwd=R09Pd1BNSUVQUHJNUzJlcjlDbWxmZz

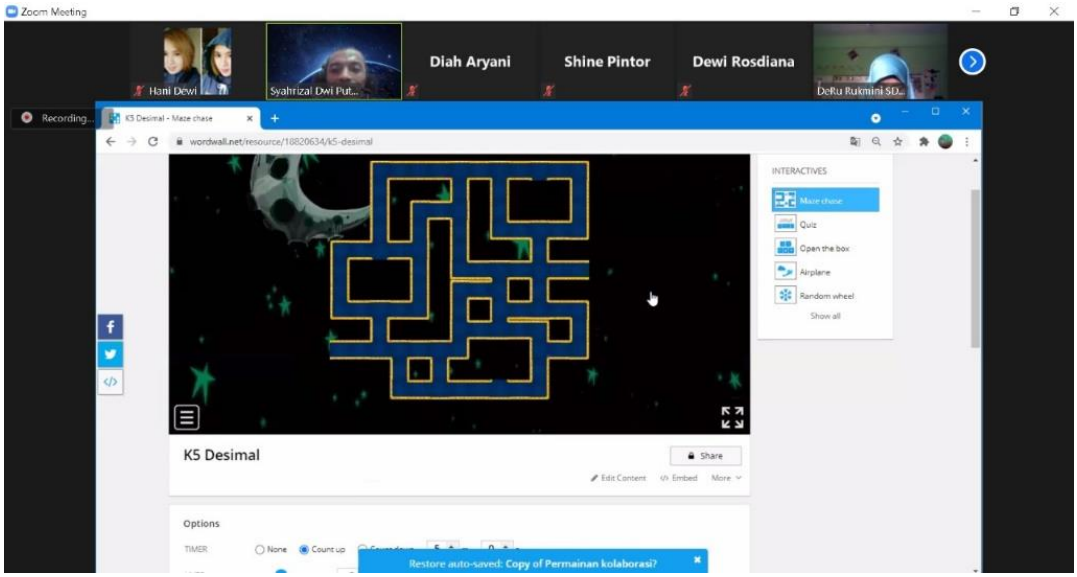
Pada sesi pemaparan materi pelatihan dalam kegiatan abdimas ini dimulai dengan melakukan test awal pemahaman peserta terhadap materi yang akan disampaikan dengan mencoba bertanya langsung kepada masing-masing guru yang ikut dalam pelatihan tersebut. Beberapa peserta banyak yang belum mendengar tentang konsep gamifikasi dan juga belum mengetahui dan menggunakan

e-ISSN: 2655-5948
P-ISSN: 2655-5956
Hal. 83 - 90

aplikasi gamifikasi *WordWall*.

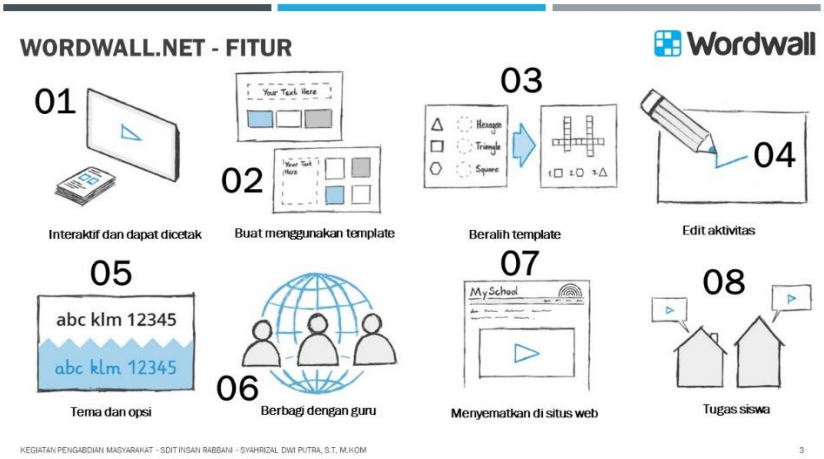
Pada awal pemaparan materi, instruktur terlebih dahulu memberikan link hasil dari penggunaan aplikasi *WordWall* yang berada pada situs www.wordwall.net agar para peserta dapat merasakan bagaimana penggunaan *WordWall* tersebut dalam proses pembelajaran. Setelah itu, instruktur menjelaskan tentang pemanfaatan gamifikasi untuk pembelajaran daring yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. *WordWall* sangat mudah dipahami bagi pemula dan memiliki desain yang sederhana dan dapat memudahkan peserta/*user* baru dalam memahami fitur dan template pada aplikasi *WordWall*. Selain hal itu diberikan pula tahapan – tahapan dalam membangun aktivitas pembelajaran dan membagikan hasil aktivitas dan konten permainan/pembelajaran yang sudah dibuat ke siswa.

Berikut salah satu tampilan presentasi yang dilakukan saat pemaparan materi melalui *video conference* (zoom).



Gambar 1. Pemaparan Pelatihan Daring melalui Zoom

Terang: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Menerangi Negeri
Vol. 4, No. 1, Desember 2021
DOI: https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1449
e-ISSN: 2655-5948
P-ISSN: 2655-5956
Hal. 83 - 90



Gambar 2. Materi Pelatihan Daring Aplikasi *WordWall*

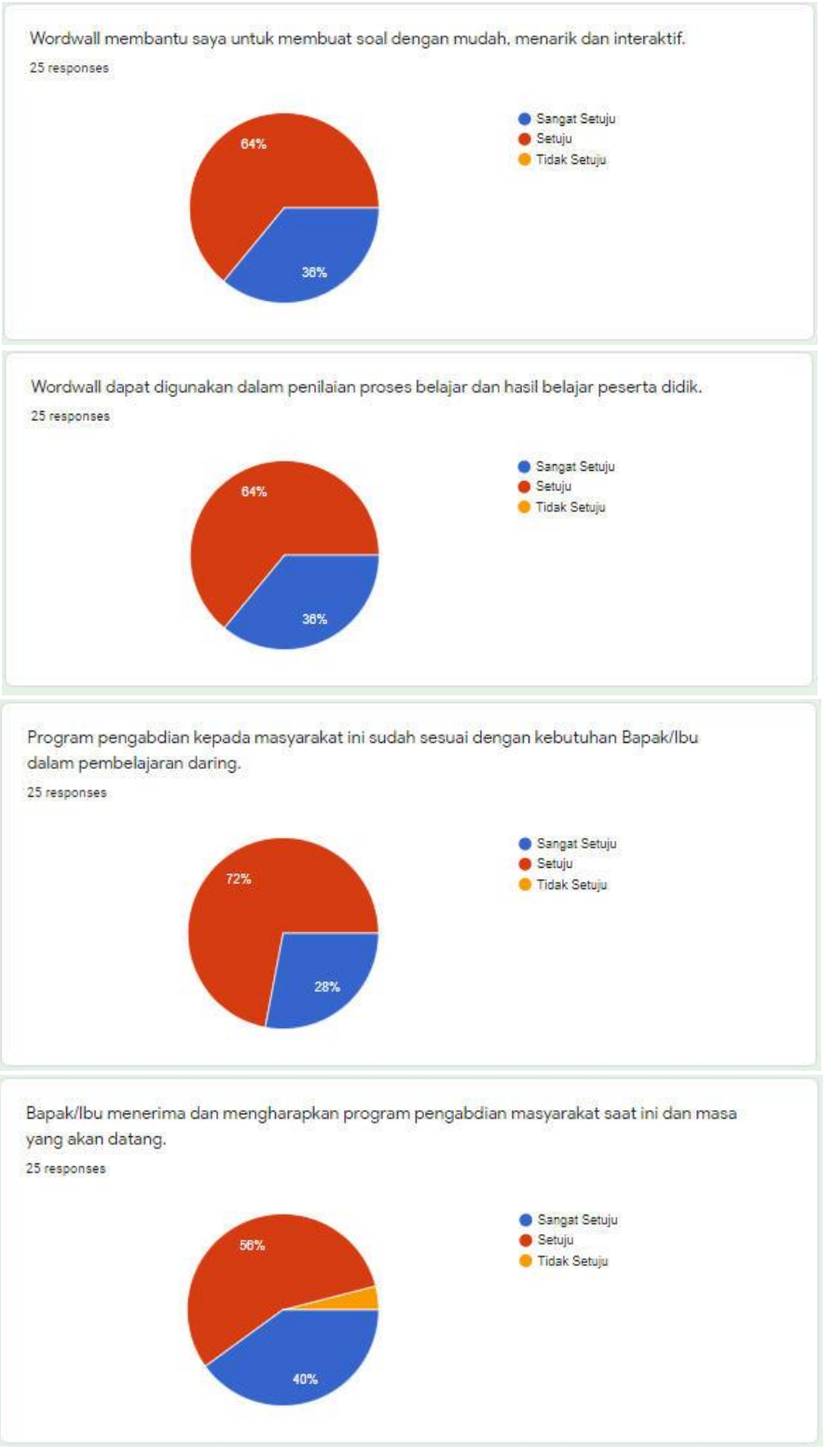
Pada sesi tanya jawab, peserta terlihat sangat antusias mendalami menggunakan aplikasi *WordWall* dan contoh penerapannya pada masing-masing mata pelajaran yang diajarkan oleh guru tersebut . Banyak peserta/guru yang ternyata baru mengetahui bahwa dengan menggunakan *WordWall* tidak perlu menginstall apapun dalam laptop atau *handphone/smartphone*, sebagaimana tidak membutuhkan ruang penyimpaan yang besar. Para peserta/guru tertarik untuk menggunakan aplikasi gamifikasi *WordWall* karena hanya butuh koneksi internet untuk dapat langsung menggunakan aplikasi tersebut

Diskusi berlanjut tentang fitur-fitur yang dimiliki oleh *WordWall*. Salah satunya adalah pengaturan waktu, nyawa, tingkat kesulitan dan apakah jawaban dimunculkan setelah *game* selesai dimainkan. Dijelaskan pula bagaimana menampilkan fitur papan rangking yang akan merangking skor dan waktunya.

3.2. Evaluasi Pelatihan

Setelah pelaksanaan kegiatan pelatihan secara daring dengan tema gamifikasi dengan aplikasi *WordWall*, maka diberikan kuisioner kepada para peserta/guru yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan ketertarikan peserta/guru SDIT Insan Rabbani terhadap kesiapan penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang salah satunya menggunakan *WordWall*. Kuisioner terdiri dari 5 pertanyaan dengan jumlah 25 responden/guru sebanyak 25 orang. Data pengetahuan peserta tentang konsep gamifikasi dan *WordWall* dijelaskan pada gambar berikut :

e-ISSN: 2655-5948
P-ISSN: 2655-5956
Hal. 83 - 90



Gambar 3. Hasil Survey Kuisioner Pelatihan Daring Gamifikasi dengan *WordWall*

3.3. Praktek Mandiri

Setelah pelaksanaan pelatihan dan tutorial penggunaan aplikasi *WordWall* dari instruktur selesai, maka dilanjutkan dengan praktek mndiri. Pada praktek mandiri ini, peserta diberikan materi berupa video praktek dan juga file tutorial penggunaan *WordWall* yang bertujuan agar peserta dapat

melanjutkan pemahaman tentang konsep gamifikasi dan mengimplementasikannya dengan menggunakan *WordWall* secara mandiri.

Para peserta pelatihan diberikan tugas praktek mandiri untuk membuat satu konten permainan/pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan dan link hasil dari praktek mandirinya dikirimkan kepada instruktur untuk diberi penilaian dan umpan balik. Berdasarkan data hasil penugasan yang dikerjakan oleh para peserta pelatihan, maka hasil analisis terhadap praktek mandiri terdapat pada tabel berikut:

Tabel 1. Analisa Hasil Penugasan

Bentuk Penugasan	Analisis Hasil Penugasan
Mendaftar di situs wordwall.net sebagai guru	Seluruh peserta dapat memiliki akun di wordwall.net sebagai guru
Membuat aktivitas	Seluruh peserta mampu membuat aktivitas pembelajaran
Memilih dan berganti *template*	Seluruh peserta dapat memilih template aktivitas dan mengganti template aktivitas yang sudah ada sebelumnya.
Membuat konten permainan / kuis	Seluruh peserta dapat membuat konten permainan / kuis sesuai dengan template yang dipilihnya
Memberikan setting pengaturan waktu, nyawa, tingkat kesulitan dan apakah jawaban dimunculkan setelah *game* selesai	Seluruh peserta dapat memberikan setting pengaturan waktu, nyawa, tingkat kesulitan dan memunculkan jawaban setelah *game* selesai
Membagikan/*share* permainan kepada siswa	Seluruh peserta mampu membagikan/*share* permainan yang dibuatnya kepada siswa

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan dengan pelatihan daring tentang gamifikasi dan penerapan aplikasi *WordWall* di SDIT Insan Rabbani berjalan dengan baik dan lancar. Peserta pelatihan yang terdiri atas 25 peserta sangat merespon pelatihan tersebut. Dari hasil evaluasi serta temuan-temuan yang diperoleh selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, dapat disimpulkan bahwa program pelatihan ini telah mampu memberikan manfaat yang sangat besar dan tepat sasaran bagi para guru SDIT Insan Rabbani dan sesuai dengan kebutuhan guru saat pandemi.

Hasil kuisioner menunjukkan 70% peserta senang dengan pembelajaran menggunakan gamifikasi dengan *WordWall*. 36% peserta sangat setuju dan 64% peserta setuju *WordWall* membantu dalam membuat soal dengan mudah, menarik dan interaktif dan dapat digunakan dalam penilaian proses belajar dan hasil belajar peserta didik. Guru sangat antusias dalam mengikuti pelatihan aplikasi *WordWall* ini dan berharap dapat menerapkan *WordWall* dalam pembelajaran daring pada SDIT Insan Rabbani di era pandemi ini.

5. SARAN

Program pengabdian masyarakat seperti ini bisa dilaksanakan secara reguler dan berkala, karena pemanfaatan aplikasi gamifikasi dalam pembelajaran daring di era pandemi ini sangat dibutuhkan oleh banyak sekolah. Selain itu perlu materi gamifikasi yang diangkat selain dari aplikasi *WordWall*, agar guru dapat memiliki banyak pilihan dalam menerapkan strategi pembelajarannya dengan menggunakan gamifikasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SDIT Insan Rabbani dan Universitas Esa Unggul yang telah memberi dukungan yang membantu pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat sehingga pelatihan daring tentang gamifikasi dengan menggunakan aplikasi *WordWall* ini berjalan sesuai yang diharapkan dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

[1] J. Shiddiq, "INOVASI PEMANFAATAN WORD-WALL SEBAGAI MEDIA GAME-BASED LEARNING UNTUK BAHASA ARAB," Journal of Applied Linguistic and Islamic Education (JALIE), vol. 5, no. 1, pp. 151-168, 2021.

[2] S. Desnenko, T. Pakhomova, S. Starostina and J. Tokareva, "Gamification in the formation of digital skills of future teachers," in International Scientific and Practical Conference “State and Prospects for the Development of Agribusiness - INTERAGROMASH 2021”, Russia, 2021.

[3] B. Krisbiantoro, "The effectiveness of gamification to enhance students’ mastery on tenses viewed from students’ creativity," Journal of Advanced Multidisciplinary Research (JAMR), vol. 1, no. 2, pp. 73-97, 2020.

[4] Y. Khairunisa, "PEMANFAATAN FITUR GAMIFIKASI DARING MAZE CHASE–WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL MATA KULIAH STATISTIKA DAN PROBABILITAS," MEDIASI - Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi, vol. 2, no. 1, pp. 41-47, 2021.

[5] S. Hasram, M. K. M. Nasir, M. Mohamad, M. Y. Daud, M. J. A. Rahman and W. M. R. Wan Mohammad, "The Effects of WordWall Online Games (WOW) on English Language Vocabulary Learning Among Year 5 Pupils," Theory and Practice in Language Studies, vol. 11, no. 9, pp. 1059-1066, 2021.

[6] P. Gandasari and P. Pramudiani, "Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar," EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN, vol. 3, no. 6, pp. 3689 - 3696, 2021.